

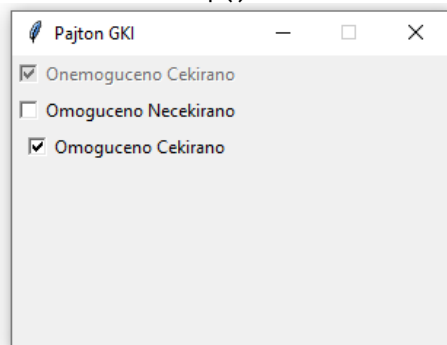
Задатак 016: креирати ГКИ са три дугмета за потврду

```
import tkinter as tk
osnovni = tk.Tk()
osnovni.title("Pajton GKI")
osnovni.geometry("300x200")
osnovni.resizable(False, False)
okvir = tk.Frame(osnovni)
okvir.grid()
check_dugme_1 = tk.BooleanVar()
check_1 = tk.Checkbutton(okvir, text = "Onemoguceno Cekirano", var = check_dugme_1, state =
'disabled')
check_1.select()
check_1.grid()

check_dugme_2 = tk.BooleanVar()
check_2 = tk.Checkbutton(okvir, text = "Omoguceno Necekirano", var = check_dugme_2)
check_2.deselect()
check_2.grid()

check_dugme_3 = tk.BooleanVar()
check_3 = tk.Checkbutton(okvir, text = "Omoguceno Cekirano", var = check_dugme_3)
check_3.select()
check_3.grid()

osnovni.mainloop()
```



У задатку се користе три дугмета за потврду (checkboxbutton) и свако од њих има различито иницијално стање.

Прво дугме је онемогућено и чекирано у старту, а то значи да корисник не може уклонити ознаку за чекирање пошто је овај виџет онемогућен за промене стања.

То се реализује поставком опције state = 'disabled' и позивањем методе select().

Друго дугме је омогућено и нечекирано у старту, а то значи да корисник може унети ознаку за чекирање пошто је овај виџет омогућен за промене стања.

Дифолтно стање опције state је enabled и ако се опција не уписује сматра се да је могућа промена стања дугмета.

Почетно стање дугмета је нечекирано због позивања методе deselect().

Треће дугме је омогућено и чекирано у старту, а то значи да корисник може уклонити ознаку за чекирање пошто је овај виџет омогућен за промене стања.

Почетно стање дугмета је чекирано због позивања методе select().

Промењива која указује на стање дугмета је типа BooleanVar, што је еквивалентно са буловим вредностима у Пајтону. То значи да се дугме може наћи у стању True (чекирано) или False (нечекирано).

Задатак 017: детектовати промену стања дугмета за потврду преко конзоле

```
import tkinter as tk
```

```
def funkcija():
```

```
    print("Promenjeno stanje dugmeta za potvrdu.")
```

```
osnovni = tk.Tk()
```

```
osnovni.title("Cekiranje dugmeta")
```

```
osnovni.geometry('350x200')
```

```
osnovni.resizable(False, False)
```

```
okvir = tk.Frame(osnovni)
```

```
okvir.grid()
```

```
check_dugme = tk.BooleanVar()
```

```
check_dugme.set(True)
```

```
check = tk.Checkbutton(okvir, text = 'Dugme za potvrdu', var = check_dugme, command = funkcija)
```

```
check.grid()
```

```
osnovni.mainloop()
```

Задатак 018: креирати виџет округлог дугмета за промену боје позадине основног прозора

```
import tkinter as tk
```

```
from tkinter import ttk
```

```
prozor = tk.Tk()
```

```
prozor.title("Promena boje prozora")
```

```
BOJA_1 = "Blue"
```

```
def klik():
```

```
    rad_dugme = radio.get()
```

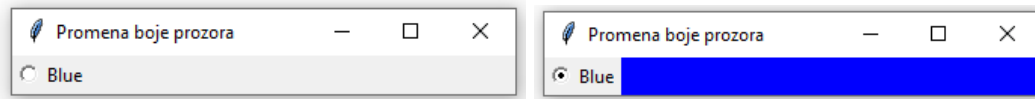
```
    if rad_dugme == 1: prozor.configure(background = BOJA_1)
```

```
radio = tk.IntVar()
```

```
rad1 = tk.Radiobutton(prozor, text = BOJA_1, var = radio, value = 1, command = klik)
```

```
rad1.grid()
```

```
prozor.mainloop()
```



У коду се креира једна глобална константа која се користи при креацији радио дугмета и при позиву функције која реализује догађај промене боје позадине основног прозора.

Име боје је типа стринг и ткинтер их препознаје као службене речи.

У функцији се мења позадинска боја прозора у зависности од избора округлог дугмета.

У коду се користи једна промењива (`rad_dugme`) којом се води евиденција о притиснутом једном дугмету, али у принципу није битно колики број округлих дугмади се користи.

То је предност коришћења округлих дугмади јер је увек само једно изабрано а свака од њих има своју вредност приликом избора.

Приликом рада са бојама могу се користити симболичка имена боја: `alice blue` (`AliceBlue`) (црвена = 240, зелена = 248, плава = 255), `Blue` (црвена = 0, зелена = 0, плава = 255), `Gold` (црвена = 255, зелена = 215, плава = 0), `Red` (црвена = 255, зелена = 0, плава = 0).

Провежбати следеће задатке:

12. Креирати ГКИ који тражи унос имена бебе у регистар. За унос се користи текстбокс са курсором. Унос се активира кликом на дугме. После уноса имена, мења се порука у лејбелу и дугме се деактивира.

13. Корисник уноси име у текстбокс и бира број из комбо бокса па се вредности показују у једном лејбелу (Ана 15).

14. Написати програм којим се креира ГКИ, који нуди две боје као дугмад за потврду. У зависности од чекираних дугмади за потврду, обојити лејбеле са тим бојама.